

**PERANCANGAN BUKU *POP UP* MUSEUM Sumpah Pemuda SEBAGAI MEDIA
INFORMASI DAN PEMBELAJARAN
(STUDI KASUS: SISWA KELAS 3 SDS PLUS HANG TUAH I)**

Artikel Ilmiah



Peneliti :

Grace Gabriella Amanda Purba (692012017)

Jasson Prestiliano, S.T., M.Cs

Martin Setyawan, S.T., M.Cs

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Kristen Satya Wacana

Salatiga

2017



PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : GRACE GABRIELLA AMANDA PURBA
NIM : 69.2012.017 Email : 692012017@student.uksw.edu
Fakultas : FTI Program Studi : DKV
Judul tugas akhir : PERANCANGAN BUKU POP UP MUSEUM SUMPAH PEMUDA SEBAGAI MEDIA
INFORMASI DAN PEMBELAJARAN (STUDI KASUS : SISWA KELAS 3 SDS PLUS
HANG TUAH I)
Pembimbing : 1. JASSON PRESTILIANO, S.T., M. Cs.
2. MARTIN SETYAWAN, S.T., M. Cs.

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Kristen Satya Wacana maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Kristen Satya Wacana.

Salatiga, 13 Juni 2020

6000
meterai
GRACE GABRIELLA AMANDA PURBA
Tanda tangan & nama terang mahasiswa



PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : GRACE GABRIELLA AMANDA PURBA
NIM : 69.2012.017 Email : 692012017@student.uksw.edu
Fakultas : FTI Program Studi : DKV
Judul tugas akhir : PERANCANGAN BUKU POP UP MUSEUM SUMPAH PEMUDA SEBAGAI MEDIA
INFORMASI DAN PEMBELAJARAN (STUDI KASUS : SISWA KELAS 3 SDS PLUS
HANG TUAH I)

Dengan ini saya menyerahkan hak *non-eksklusif** kepada Perpustakaan Universitas – Universitas Kristen Satya Wacana untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak yang sesuai):

- ☒ a. Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA
- ☐ b. Saya tidak mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA**

* Hak yang tidak terbatas hanya bagi satu pihak saja. Pengajar, peneliti, dan mahasiswa yang menyerahkan hak non-eksklusif kepada Repositori Perpustakaan Universitas saat mengumpulkan hasil karya mereka masih memiliki hak copyright atas karya tersebut.
** Hanya akan menampilkan halaman judul dan abstrak. Pilihan ini harus dilampiri dengan penjelasan/ alasan tertulis dari pembimbing TA dan diketahui oleh pimpinan fakultas (dekan/kaprodi).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Salatiga, 13 Juni 2017

GRACE GABRIELLA AMANDA PURBA

Tanda tangan & nama terang mahasiswa

Mengetahui,

JASSON PRESTILIANO, S.T., M.Cs.

Tanda tangan & nama terang pembimbing I

MARTIN SETYAWAN, S.T., M.Cs.

Tanda tangan & nama terang pembimbing II

Lembar Persetujuan

**Perancangan Buku *Pop Up* Museum Sumpah Pemuda sebagai
Media Informasi dan Pembelajaran**

(Studi Kasus: Siswa Kelas 3 SDS Plus Hang Tuah I)

Artikel Ilmiah

Peneliti :

Grace Gabriella Amanda Purba (692012017)

Telah disetujui untuk diuji :

Tanggal ... 12 Mei 2017 ...


Jassen Prestiliano, S.T., M.Cs.

Pembimbing 1

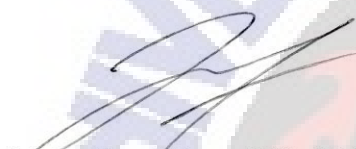

Martin Setyawan, S.T., M.Cs.

Pembimbing2


Lembar Pengesahan

Judul Tugas Akhir : “Perancangan Buku *Pop Up* Museum Sumpah Pemuda sebagai Media Informasi dan Pembelajaran (Studi Kasus: Siswa kelas 3 SDS Plus Hang Tuah I)”
Nama Mahasiswa : Grace Gabriella Amanda Purba
NIM : 692012017
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Teknologi Informasi

Menyetujui,

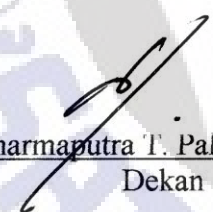

Jasson Prestiliano, S.T., M.Cs.

Pembimbing 1

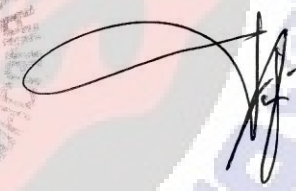

Martin Setyawan, S.T., M.Cs.

Pembimbing 2

Mengesahkan,


Dr. Dharmaputra T. Palekahelu, M.Pd.

Dekan


Michael Bezaleel Wenas, S.Kom., M.Cs.

Ketua Program Studi

Dinyatakan Lulus tanggal: 22 Mei 2017

Reviewer :

- Michael Bezaleel Wenas, S.Kom., M.Cs.



1. Pendahuluan

Museum memegang peranan penting dalam dunia pendidikan. Museum menjalankan fungsinya sebagai lembaga pendidikan non formal. T. L. Low dalam *The Museum as a Social Instrument* menyatakan bahwa satu-satunya tujuan museum adalah pendidikan dalam segala aspeknya [1]. Museum Sumpah Pemuda adalah museum sejarah yang berada di bawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, bertempat di Jalan Keramat Raya, nomor 106, Jakarta Pusat. Museum memiliki visi, terwujudnya museum sebagai agen yang kreatif dan inovatif dalam melestarikan dan mengkomunikasikan nilai - nilai sumpah pemuda untuk kepentingan pembinaan generasi muda [2].

Diperlukan upaya bagi pihak museum dalam mewujudkan visi tersebut. Pengamat media dan budaya populer Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, Budiawan, mengatakan bahwa, rendahnya minat para pelajar terhadap mata pelajaran sejarah nusantara disebabkan belum adanya sinergi antara pengelola lembaga pendidikan dengan museum. Hingga kini masih banyak pengajar yang menyampaikan materi sejarah dengan metode klasik dan kontekstual [3]. Kini, telah diketahui bahwa manusia berpikir, belajar, berimajinasi, dan berkomunikasi, bukan hanya dengan bahasa kata, tapi juga dengan bahasa rupa, jadi tak perlu lagi dipertentangkan antara „tulisan lawan gambar“. Tapi media belajar yang baik adalah yang mendorong siswa untuk berpikir, dan ini berarti berimajinasi [4].

Buku Pop Up merupakan buku yang ketika dibuka dapat menampilkan bentuk 3 dimensi yang timbul, merupakan salah satu bidang kreatif dari *paper engineering* di Indonesia [5]. Tampilan buku *pop up* sangat menarik karena mempunyai unsur tiga dimensi dan gerak kinetik. Namun, saat ini buku *pop up* masih jarang difungsikan sebagai media informasi dan pembelajaran.

Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan(Pkn) yang diterima di Sekolah Dasar (SD) terutama materi lahirnya sumpah pemuda, membutuhkan media belajar untuk menjembatani sekolah dan museum dalam menjalankan perannya meningkatkan mutu pendidikan dan rasa nasionalisme. Hal ini menuntut lembaga pendidikan bekerja secara kreatif agar tujuan dapat tercapai. Penanaman rasa nasionalisme kepada semua anak bangsa terutama generasi muda, sangat mutlak diperlukan dan jangan sampai terlambat [6].

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan media untuk menyampaikan materi lahirnya sumpah pemuda yang memudahkan siswa dalam memahami lahirnya sumpah pemuda dan memaknai nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Sehingga, dilakukan perancangan media informasi dan pembelajaran buku pop up museum sumpah pemuda bagi pelajar sekolah dasar.

2. Tinjauan Pustaka

Penelitian pertama dengan judul Menumbuhkan Karakter Cinta Budaya Daerah pada Anak dengan Buku Cerita Rayat Pop Up Berbahasa Jawa, oleh Universitas Negeri Semarang. Menggunakan buku *pop up* sebagai media komunikasi unik dan menarik dalam mengatasi masalah hilangnya karakter cinta budaya daerah, melalui buku cerita berbahasa jawa yang berisi ilustrasi dan sentuhan berdimensi (*pop up*), yang dapat membuat anak-anak tertarik untuk membacanya [7].

Penelitian kedua berjudul Perancangan Rebranding Museum Sumpah Pemuda, oleh Universitas Maranatha. Menggunakan perancangan rebranding Museum Sumpah Pemuda sebagai salah satu media yang dapat mengenalkan nilai dan makna dari Sumpah Pemuda, dibutuhkan peran keilmuan desain komunikasi visual agar dapat menghasilkan suatu informasi yang efektif dan efisien dalam penerapannya di kehidupan sehari-hari kalangan generasi muda. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk mengenalkan lebih jauh mengenai nilai dan makna dari Sumpah Pemuda [8].

Dari kedua penelitian yang ada, perbedaan dari penelitian yang dilakukan yaitu buku yang dirancang mengandung nilai sejarah perjuangan bangsa Indonesia yang penting untuk dilestarikan dan diwarisi oleh generasi muda bangsa, khususnya para pelajar. Tidak hanya itu, buku ini menjembatani Museum Sumpah Pemuda dan sekolah dalam menyampaikan informasi yang berbeda karena berbentuk *pop up*, serta sebagai media pembelajaran, sehingga pelajar dapat memiliki alternatif belajar yang mudah dipahami dan menarik.

Buku *pop up* adalah buku yang ketika dibuka dapat menampilkan bentuk 3 dimensi yang timbul, merupakan salah satu bidang kreatif dari paper engineering yang ada di Indonesia [5]. Buku *pop up* memiliki bagian yang dapat bergerak ketika halaman buku dibuka sehingga konstruksi kertas pada halaman berubah. Sekilas *pop up* hampir sama dengan origami dimana kedua seni ini mempergunakan teknik melipat kertas. Walau demikian, origami lebih memfokuskan diri pada menciptakan objek atau benda sedangkan *pop up* lebih cenderung pada pembuatan mekanis kertas yang dapat membuat gambar tampak secara lebih berbeda baik dari sisi perspektif/dimensi, perubahan bentuk hingga dapat bergerak yang disusun sealami mungkin (Dzuanda, 2009) [9].

Ilustrasi secara harafiah berarti gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu. Dalam desain grafis, ilustrasi merupakan subjek tersendiri yang memiliki alur sejarah serta perkembangan yang spesifik atau jenis kegiatan seni itu [10].

Museum Sumpah Pemuda adalah sebuah museum sejarah perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia yang berada di Jalan Kramat Raya No. 106, Jakarta Pusat dan dikelola oleh Departemen Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia. Koleksi yang dimiliki oleh museum ini dipamerkan dalam ruang pameran tetap dengan penataan yang mengikuti kronologis peristiwa sumpah pemuda dengan harapan dapat menggambarkan untaian sumpah pemuda. Museum sumpah pemuda ini didirikan berdasarkan SK Gubernur DKI pada tahun 1972 dan menjadi benda cagar budaya nasional [11].

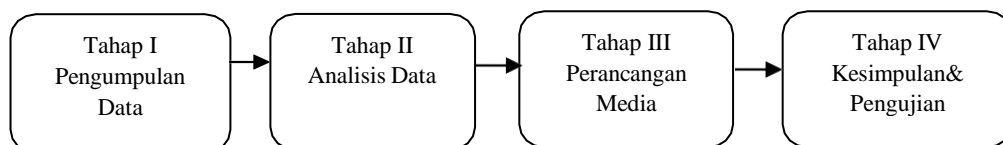
Media informasi adalah alat untuk mengumpulkan serta menyusun kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi, adapun penjelasan Sobur (2006) media informasi merupakan alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, serta menyusun kembali informasi visual [12]

Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran. Selanjutnya penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajarinya lebih baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan yang menjadi tujuan pembelajaran [13].

Pelajar sekolah dasar adalah pelajar yang pada umumnya berusia tujuh sampai lima belas tahun, yang berada pada jenjang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia. Sekolah dasar ditempuh dalam waktu enam tahun, mulai dari kelas satu sampai kelas enam. Lulusan sekolah dasar dapat melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Pertama (atau sederajat) tiga tahun [14].

3. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode campuran (*mixed method*). *Mixed method* adalah metode yang memadukan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dalam hal metodologi (seperti tahap pengumpulan data), dan kajian model campuran memadukan 2 pendekatan dalam semua tahap proses penelitian. Sedangkan strategi penelitian yang digunakan *linear strategy* yaitu menetapkan urutan logis pada tahapan perancangan yang sederhana dan relatif mudah dipahami komponennya [15]. Tahapan tersebut dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1 Strategi Linier

Jenis data yang dikumpulkan menjadi dua jenis yaitu data primer dan sekunder. Tahap pertama yang dilakukan untuk pengumpulan data primer yaitu dengan melakukan wawancara dengan pengelola Museum Sumpah Pemuda. Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu Endang Pristiwaningsih, selaku Koordinator Bidang Edukasi dan Informasi Museum Sumpah Pemuda, diketahui bahwa museum dipadati oleh pengunjung di hari-hari besar nasional. Pihak museum telah melakukan beberapa pendekatan untuk meningkatkan jumlah pengunjung namun belum memperoleh kenaikan yang signifikan, juga terdapat kendala dari luar yakni belum adanya sinergi dari pihak terkait, serta kendala waktu dan lokasi museum yang kurang terjangkau.

Kuesioner dibagikan untuk guru serta murid untuk mengetahui pengenalan akan Museum Sumpah Pemuda. Berdasarkan hasil kuesioner terhadap guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, Ibu Jumroh, S.Pd dan Ibu Sherly Novia, S.Pd, diketahui bahwa sekolah belum pernah mengadakan kunjungan ke Museum Sumpah Pemuda. Media belajar hanya berpatokan pada buku paket Pkn.

Kuesioner juga dibagikan kepada kelas 3 SD Hang Tuah Plus 1, diketahui bahwa sebagian besar murid belum pernah melakukan kunjungan ke Museum Sumpah Pemuda dan pengetahuan siswa mengenai museum hanya terbatas pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang diterima di sekolah. Data verbal juga diperoleh dengan membagikan pertanyaan seputar lahirnya sumpah pemuda untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi. Hasil yang diperoleh, sebagian jumlah siswa keliru dalam menjawab beberapa pertanyaan dasar

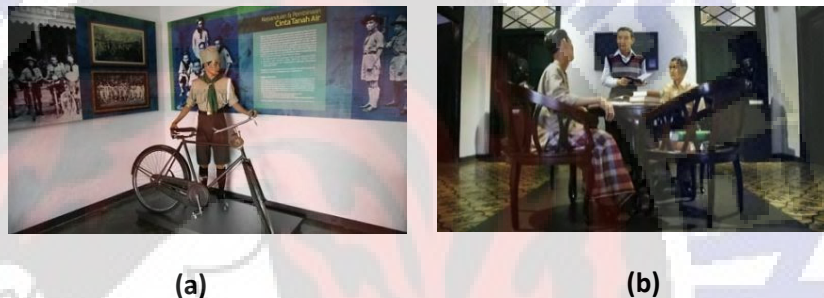
Untuk memperkuat data selain data primer, diperlukan pengumpulan data sekunder, data sekunder berfungsi untuk memperkuat data primer. Salah satu penunjang pengumpulan data sekunder adalah dengan referensi yang diperoleh dari buku berjudul Pendidikan Nonformal, bahwa strategi pembelajaran anak di sekolah dasar (SD), dari tahun ke tahun tidak banyak mengalami perubahan karena berbagai keterbatasan. Kemampuan dan kemauan guru menerapkan cara-cara pembelajaran inovatif masih kurang, sarana belum mendukung, dan lingkungan sosial budaya juga belum memberikan dorongan dan tantangan bagi terjadinya perubahan ke arah penciptaan strategi pembelajaran yang berkualitas [16].

Tahap kedua merupakan tahap analisa yang kemudian diolah menjadi poin-poin penting yang diperlukan dalam pembuatan konsep perancangan. Hasil data verbal adalah sebagai berikut:

- Materi yang diajarkan melalui Pendidikan Kewarganegaraan kelas 3 SD (kurikulum yang berjalan) sama dengan konten Museum Sumpah Pemuda, dalam konteks lahirnya sumpah pemuda.
- Materi mencakup rangkaian peristiwa, melibatkan tokoh-tokoh nasional, tanggal, dan naskah sumpah pemuda.

- Dari materi yang diajarkan tersebut, siswa merasa kesulitan dalam mengurutkan rangkaian peristiwa dan detail yang terjadi di dalamnya.
- Pemberian materi yang hanya melalui buku paket kurang tersampaikan oleh siswa dan hanya masuk dalam memori jangka pendek.

Data visual didapat dari Museum Sumpah Pemuda. Museum Sumpah Pemuda memiliki sembilan ruang utama, yang terbagi dalam sebuah ruang utama (Ruang Pengenalan) dan ruangan tengah (Ruang Kongres Pemuda II), dua ruang pada sisi kiri (Ruang Pertumbuhan Organisasi Pemuda, Ruang Kongres Pemuda I), tiga ruangan pada sisi kanan (Ruang Indonesia Muda dan PPPI, Ruang Indonesia Raya, Ruang Perenungan), dan dua ruang pada bagian belakang (Ruang Kepanduan). Contoh data visual dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2 Contoh Data visual (a) Ruang Kepanduan, dan (b) Ruang Pengenalan

Tahap selanjutnya yakni, perancangan buku menggunakan teknik *pop up*. Tahap perancangan membahas tentang konsep desain buku, sketsa dan *mock up*, desain konten dan *layout*, pembuatan *final dummy*, serta tahap terakhir yakni proses pencetakan dan perakitan. Tahap perancangan dijabarkan pada gambar 3.



Gambar 3 Skema Perancangan Buku *Pop Up*

Tahap pertama perancangan buku *pop up* adalah menentukan konsep desain yang akan digunakan. Penggalan konsep desain yang akan dibuat melalui proses *brainstorming* mengenai Museum Sumpah Pemuda (objek kasus) dan pelajar kelas 3 sekolah dasar (target konsumen).

Brainstorming adalah piranti perencanaan yang dapat menampung kreativitas kelompok dan sering digunakan sebagai alat pembentukan konsensus maupun untuk mendapatkan ide-ide yang banyak [17].

Ilustrasi berupa vektor dalam buku lebih dominan dibandingkan teks. Gambar atau ilustrasi pada buku, khususnya buku untuk anak-anak, berfungsi untuk membantu memahami materi yang disampaikan. Dengan ilustrasi yang tepat pembaca akan terbantu untuk memahami gagasan yang akan disampaikan. Buku yang baik mampu menampilkan imaji visual yang kuat. Sampul buku yang indah dan menarik perhatian calon pembaca, namun ilustrasi di dalamnya yang sebenarnya berperan besar dalam menampilkan imaji visual buku bersangkutan [18]. Buku ini terbagi menjadi 13 halaman, yang terdiri dari 1 halaman *cover*, 13 halaman konten isi. Konten isi berupa visual ilustrasi ruangan dalam Museum Sumpah Pemuda dilengkapi dengan keterangan tulisan dan elemen dengan teknik *pop up* di dalamnya.

Selanjutnya adalah proses membuat rancangan sketsa dan *mock up*. Pembuatan sketsa berpatokan pada interior bangunan museum. Dalam membuat sketsa juga untuk menentukan bagian-bagian yang akan diberi sentuhan *pop up*. Berikut adalah rancangan konten sketsa dari buku *pop up* Museum Sumpah Pemuda:

- Sketsa 1: *Background* hutan, Karakter, Teks.
- Sketsa 2: *Background* polos, Teks, Karakter (*parallel fold*).
- Sketsa 3: *Background* halaman, Bangunan Museum Sumpah Pemuda (*V-Fold*), Teks (*pull tab*), Karakter.
- Sketsa 4: *Background* Ruang Pengenalan, Diorama suasana belajar 3 orang pemuda (*parallel fold*), Teks (*waterfall*), Karakter
- Sketsa 5: *Background* Ruang Pertumbuhan Organisasi Pemuda, Etalase 8 lambang organisasi-organisasi pemuda (*transisi*), Teks (*waterfall*), Karakter
- Sketsa 6: *Background* Ruang Kongres Pemuda I, Diorama pemuda yang sedang mendengarkan radio (*parallel fold*), Teks (*pull tab*) , Karakter
- Sketsa 7: *Background* Ruang Kongres Pemuda II, Diorama panitia kongres dan W.R Supratman yang sedang memainkan biola, Teks (*waterfall*), naskah sumpah pemuda (*pull tab*), Karakter
- Sketsa 8: Monumen persatuan pemuda (*pull strips*), Teks, Karakter
- Sketsa 9: *Background* Ruang Kepanduan, Diorama pandu Jong Java dan diorama pandu putri (*parallel fold*), teks (*pull tab*), karakter.
- Sketsa 10: *Background* Ruang Indonesia Muda dan PPPI, Diorama 2 pemuda yang sedang membaca koran Benih Merdeka (*parallel fold*), Teks (*pull tab*), Karakter
- Sketsa 11: *Background* Ruang Indonesia Raya, Realia biola W.R Supratman dan piringan hitam lagu Indonesia Raya (*parallel fold*), Teks, Karakter

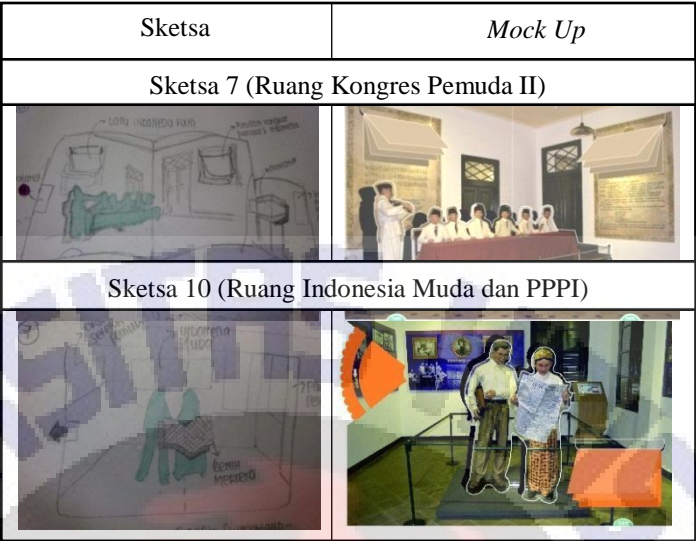
- Sketsa 12: *Background* polos, Teks, Karakter (*pop up*)
- Sketsa 13: *Background* polos, teks, 11 patung dada tokoh sumpah pemuda (*automatic pull strips*).
- Sketsa 14: *Cover* belakang, informasi tentang Museum Sumpah Pemuda, logo dan teks Universitas Kristen Satya Wacana dan Fakultas Teknologi Informasi.

Teknik *pop up* yang akan digunakan adalah teknik *parallel fold*, *V-fold*, *pull tab*, *waterfall*, *transisi*, serta *automatic pull strips*. Adapun tujuan penerapan teknik tersebut adalah sebagai berikut:

- *Parallel fold*
Diterapkan pada ilustrasi di setiap ruangan untuk memberi kesan timbul (dominan) dibanding teks.
- *V-Fold*
Diterapkan untuk memberi kesan megah dan kokoh pada ilustrasi bangunan Museum Sumpah Pemuda.
- *Pull tab*
Teknik interaktif berupa kertas yang ditarik pada halaman bukunya agar tidak membutuhkan banyak ruang halaman.
- *Waterfall*
Diterapkan untuk menampung teks yang panjang agar terkesan ringkas dan menarik
- *Pull strips (flaps)*
Diterapkan hanya pada halaman monumen museum (logo museum) agar lebih mudah diingat.
- *Transisi*
Diterapkan pada halaman pertumbuhan organisasi pemuda agar meringkas jumlah bendera yang cukup banyak dan tetap memvisualisasikan bendera yang ada dalam etalase kaca, seperti dalam Museum Sumpah Pemuda.
- *Automatic pull strips*
Diterapkan pada ilustrasi patung dada agar memberi kejutan ketika dibuka serta mudah diingat. [19]

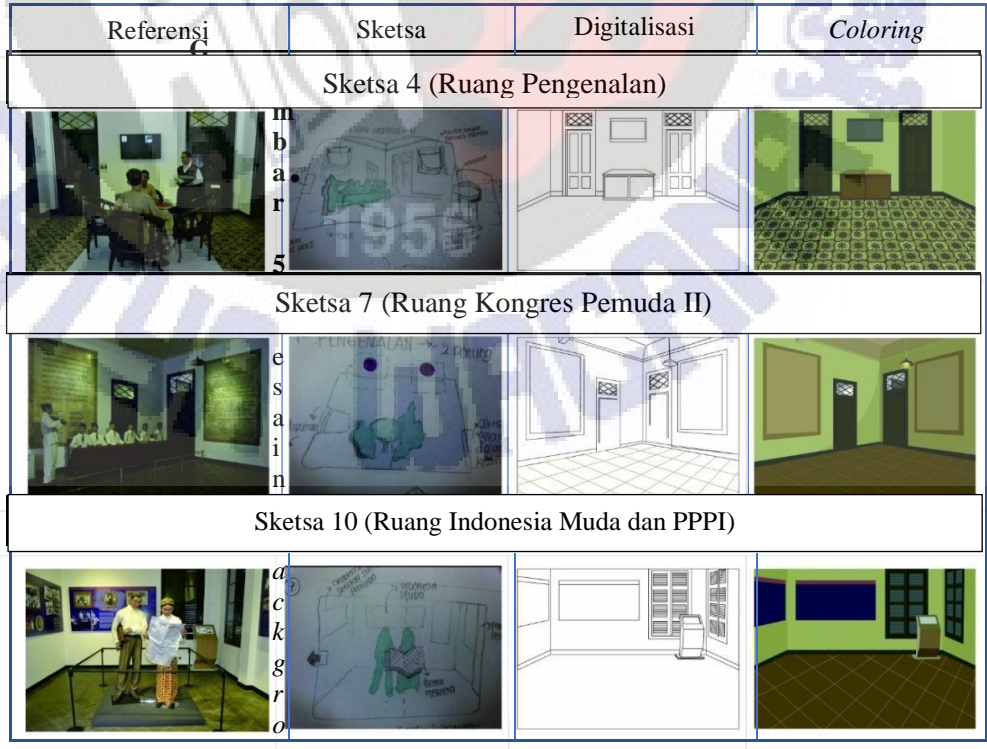
Setelah itu membuat *mock up* berdasarkan dokumentasi yang sudah dilakukan di Museum Sumpah Pemuda. Tahap ini melalui proses komputerisasi. *Mock Up* adalah sebuah media visual atau *preview* dari sebuah konsep desain “datar” yang diberikan efek visual sehingga hasilnya sangat tampak atau menyerupai wujud nyata, *mock up* dapat memberikan gambaran nyata dari sebuah konsep desain bagaimana konsep itu akan terlihat nantinya jika sudah diaplikasikan menjadi atau kedalam benda nyata, apakah terlihat bagus atau kurang sesuai [20]. Tahap ini yang akan menjadi kerangka pembuatan ilustrasi dan *layout* namun *mock up* tersaji dalam tampilan 2D.

Proses sketsa dan hasil mock up dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4 Contoh Sketsa dan Mock Up

Tahap berikutnya dalam perancangan buku ini adalah membuat desain konten. Desain konten terdiri dari desain *background* (latar belakang), desain karakter, menentukan pemilihan font, serta desain ilustrasi. Berpatokan pada, dokumentasi museum, proses desain konten ini dibuat melalui komputerisasi. Proses desain *background* dapat dilihat pada gambar 5. Penataan *background* dibuat sedemikian rupa menyerupai interior asli museum, baik pewarnaan dan penataan letak.



Gambar 5 Desain Background










Setelah tahap pembuatan desain *setting* selesai, selanjutnya dilakukan pembuatan konten teks sebagai pelengkap dan pemberi keterangan pada buku. Pemilihan kata-kata dibuat sesederhana mungkin agar target konsumen dapat mencerna informasi dengan baik. Font yang dipilih pada sebagian besar konten teks adalah *Leelawadee Font*. Font *sans serif* ini dipilih karena visualnya yang ringan, jelas (mudah dibaca), dan sesuai untuk psikologis target yang masih memiliki pola pikir yang sederhana. Sedangkan untuk pemilihan font pada cover, digunakan font *Moon Flower Bold*. Font ini dipilih karena karakternya yang sederhana dan kontras dengan font sebelumnya.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890!@#%\$^&*()
 (a)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 1234567890!@#%\$^&*()
 (b)

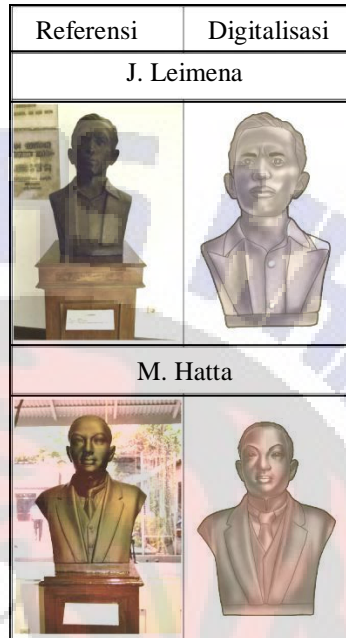
Gambar 6 (a) *Leelawadee Font*, (b) *Moon Flower Bold Font*

Setelah penyusunan konten teks, dilakukan pembuatan desain ilustrasi objek di setiap ruangan. Vektor objek ilustrasi menyesuaikan hasil data visual Museum Sumpah Pemuda. Proses pembuatan desain ilustrasi melalui proses digitalisasi dan dilanjutkan *coloring*. Proses desain ilustrasi dapat dilihat pada gambar 7.

Referensi	Digitalisasi	Coloring
(Sketsa 10) Ruang Indonesia Muda dan PPPI		
		
(Sketsa 4) Ruang Pengenalan		
		
(Sketsa 7) Ruang Kongres Pemuda II		
		

Gambar 7 Desain Ilustrasi

Berikutnya adalah pembuatan konten 11 patung dada tokoh-tokoh penting. Ilustrasi menggunakan *digital painting* berdasarkan foto koleksi museum. Proses desain ilustrasi dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8 Desain Patung Dada

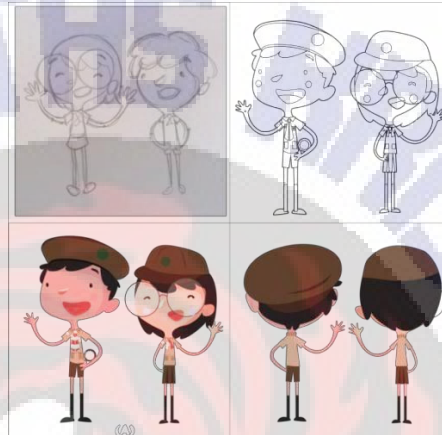
Selanjutnya adalah pembuatan desain tokoh karakter. Pemilihan sketsa tokoh melalui tahap *voting* terhadap 67 siswa kelas 3 SDS Plus Hang Tuah I. Diberikan 3 buah alternatif sketsa. Alternatif karakter dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9 Alternatif Karakter

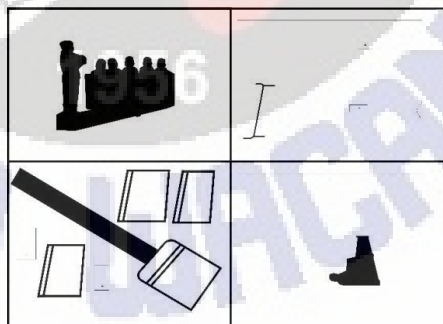
Karakter yang terpilih dalam buku *pop up* ini adalah sepasang anak sekolah dasar bernama Putra dan Putri. Mereka bertugas menemani dan memandu pembaca (anak-anak) selama menjelajah di Museum Sumpah Pemuda versi buku *pop up*. Karakter kedua tokoh sangat menyenangkan, mudah bergaul, sopan, pandai, ramah, pemberani, dan berjiwa nasionalisme

tinggi. Hal ini tercermin dalam alur cerita bahwa Putra dan Putri melakukan kegiatan pramuka di luar sekolah (di hutan). Mereka tidak takut melainkan merasa tertantang dalam kegiatan mencari jejak. Mereka juga tidak ragu ketika mereka pada akhirnya harus berpetualang ke dalam Museum Sumpah Pemuda. Mereka mudah beradaptasi dan belajar akan hal-hal yang menambah wawasan. Diharapkan melalui buku ini, pembaca mampu menangkap pesan dan meneladani sifat tokoh yang diciptakan untuk mempengaruhi pembaca. Proses pembuatan karakter tokoh dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10 Proses Pembuatan Karakter

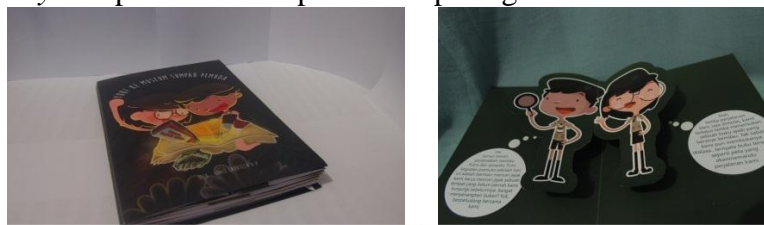
Proses selanjutnya adalah membuat *layout* atau pengaturan tata letak. Pembuatan *layout* melalui proses komputerisasi dengan membuat kerangka berdasarkan *mock up* dan kemudian mencetaknya menjadi *dummy*. Perbedaan dengan proses *mock up* diatas adalah, pada proses *layouting* perlu memperhatikan detail elemen *pop up* yang diinginkan hingga menjadi tampilan 3D. Hal ini dilakukan untuk mengurangi kemungkinan kesalahan dalam pencetakan akhir.. Tahap ini dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11 Tahap Pembuatan *Layout*

Tahap selanjutnya adalah membuat *final dummy*. Pada tahap ini, seluruh rangkaian konten yang sudah disesuaikan dengan layout, disatukan dan dicetak dalam skala kecil. Tahap ini diperlukan untuk mencegah adanya kesalahan dalam proses teknis dalam tahap selanjutnya yaitu pencetakan dalam skala yang sesungguhnya. Bahan kertas yang digunakan untuk pencetakan akhir adalah kertas *BC 200gr* yang dilaminasi *doff*. Pada bagian *cover* juga ditambahkan penjiwaan *hard cover* menggunakan kertas *yellow*

board tebal, agar buku lebih kuat dan tahan lama. Tahap pembuatan *final dummy* dan pencetakan dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar 12 Tahap Pembuatan *Final Dummy* dan cetak

4. Hasil dan Pembahasan

Buku *pop up* Museum Sumpah Pemuda berisi konten visual dari Museum Sumpah Pemuda yang menyesuaikan materi buku pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas 3 (studi kasus siswa kelas 3 SDS Plus Hang Tuah I). Tujuan pembuatan buku ini adalah untuk membantu sekolah serta Museum Sumpah Pemuda dalam meningkatkan mutu pendidikan dengan menyuguhkan alternatif media informasi dan pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi.

Pada halaman pertama buku ini, menyajikan cover depan buku yang berisi ilustrasi, identitas buku seperti judul buku dan nama pembuat. Visualisasi *cover* buku dapat dilihat pada gambar 13. Cover buku berperan membangun alur cerita yang berkesinambungan dengan isi buku. Selanjutnya pada *cover* tampak samping terlihat identitas berupa judul dan tahun terbit. Sedangkan pada *cover* tampak belakang terdapat identitas berupa alamat Museum Sumpah Pemuda, tahun terbit, serta logo Fakultas Teknologi Informasi dan Universitas Kristen Satya Wacana.



Gambar 13 Visualisasi halaman 1

Selanjutnya, pada halaman 2 terdapat keterangan mengenai pengenalan tokoh (Putra dan Putri) sebagai pengantar untuk memandu petualangan di dalam Museum Sumpah Pemuda. Tokoh dibuat dalam bentuk *pop up* dapat memahami lebih detail tentang karakter tokoh yang ingin dibangun dalam cerita. Teknik yang digunakan adalah *parallel folds*. Visualisasi dapat dilihat pada gambar 14.



Gambar 14 Visualisasi halaman 2

Halaman 3 terdapat *pop up* ilustrasi Museum Sumpah Pemuda dengan teknik *V-Fold*, untuk memberi kesan bangunan museum berdiri kokoh dalam bentuk 3D. Terdapat pula penjelasan mengenai informasi tentang museum secara umum. Visualisasi dapat dilihat pada gambar 15.



Gambar 15 Visualisasi halaman 3

Pendekatan terhadap ruangan di museum dilakukan dalam halaman 4. Ruangan pertama adalah Ruang Pengenalan. Ruangan ini menyajikan *pop up* diorama suasana belajar para pemuda di gedung Kramat Raya 106, Muhamad Yamin dan Soegondo, dengan teknik *parallel folds* untuk mempertegas aktivitas para pahlawan secara lebih dinamis. Pada halaman ini juga disisipkan penjelasan tokoh mengenai asal mula museum. Visualisasi dapat dilihat pada gambar 16.



Gambar 16 Visualisasi halaman 4

Selanjutnya adalah halaman 5 yang membahas Ruang Pertumbuhan Organisasi Pemuda. Ruangan ini menyajikan *pop up* realia lambang-lambang organisasi pemuda dengan teknik *pull tab* untuk mengarahkan penjelasan yang diberikan tokoh dengan interaktif. Visualisasi dapat dilihat pada gambar 17.



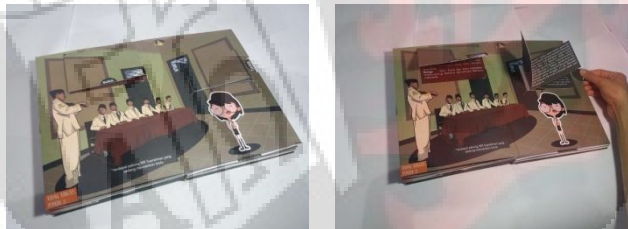
Gambar 17 Visualisasi halaman 5

Halaman 6 adalah Ruang Kongres Pemuda I. Ruangan ini menyajikan *pop up* diorama seorang pemuda yang sedang mendengarkan radio dengan teknik *parallel folds*, untuk menggambarkan aktivitas pemuda yang tinggal di gedung Kramat Raya 106 secara lebih dinamis. Pada halaman ini tokoh karakter juga menyampaikan informasi mengenai terciptanya Kongres Pemuda I. Visualisasi dapat dilihat pada gambar 18.



Gambar 18 Visualisasi halaman 6

Halaman 7 adalah Ruang Kongres Pemuda II. Ruangan ini menyajikan *pop up* diorama panitia kongres dan W.R. Supratman yang sedang memainkan biola dengan teknik *parallel fold* agar melalui ilustrasi yang tidak monoton, penyampaian informasi mudah diingat calon pembaca. Terdapat pula *pop up* Maklumat Panitia Kongres, Putusan Kongres, dan salinan lagu Indonesia yang dibuat dengan teknik yang senada yaitu *waterfall* agar pembaca dapat berinteraksi langsung sehingga lebih imajinatif. Disisipkan penjelasan hal-hal yang menyangkut Kongres Pemuda II yang disampaikan oleh tokoh. Visualisasi dapat dilihat pada gambar 19.



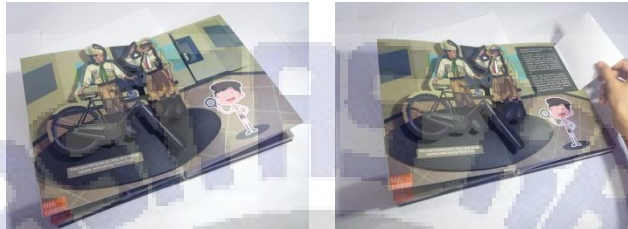
Gambar 19 Visualisasi halaman 7

Selanjutnya adalah halaman 7 yang berisi *pop up* Monumen Persatuan Pemuda yang dibuat dengan teknik yang berbeda, yakni *pull strips*. Teknik ini dipilih untuk meninggalkan kesan pada calon pembaca tentang ikon Museum Sumpah Pemuda. Visualisasi dapat dilihat pada gambar 20.



Gambar 20 Visualisasi halaman 8

Halaman 9 merupakan Ruang kepanduan. Pada halaman ini menggabungkan 2 buah ruangan yang memiliki 1 tema yakni membahas aktivitas yang berhunungan kepanduan. Di ruangan ini diisajikan *pop up* patung pandu Jong Java dengan sepeda serta patung Pandu Putri dengan teknik *parallel folds* untuk memberi kesan fleksibel. Terdapat beberapa penjelasan mengenai koleksi oleh tokoh. Visualisasi dapat dilihat pada gambar 21.



Gambar 21 Visualisasi halaman 9

Ruang Ruang Indonesia Muda dan PPPI disusun pada halaman 10. Disajikan *pop up* diorama dua orang pemuda yang sedang membaca surat kabar , sebagai wujud penggambaran aktivitas pemuda pada saat itu yang tinggal di gedung Kramat Raya 106. Teknik yang digunakan pada halaman ini adalah teknik *parallel folds* pergerakan gambar lebih menarik. Visualisasi dapat dilihat pada gambar 22.



Gambar 22 Visualisasi halaman 10

Halaman 11 membahas tentang Ruang Indonesia Raya. Dalam ruangan ini disajikan *pop up* koleksi yang berhubungan dengan W.R. Supratman. Realita yang dipamerkan antara lain, biola milik W.R. Supratman, piringan hitam lagu Indonesia Raya. Teknik yang digunakan adalah teknik *parallel folds*. Disampaikan pula oleh tokoh, beberapa poin penting yang ada di ruangan tersebut. Visualisasi dapat dilihat pada gambar 23.



Gambar 23 Visualisasi halaman 11

Halaman selanjutnya adalah halaman yang menampilkan koleksi patung dada dalam Museum Sumpah Pemuda. Terdapat 11 buah tokoh penting yakni, Mr. Sartono, M. Tabrani, Soegondo Djojopoespito, M. Yamin, J. Leimena, R. Kaca Sungkana, M. Hatta, WR. Supratman, Mr. Sutan Muhammad Amin Nasution, M. Rochjani Soe'oe, dan Prof. Mr. Soenaryo. Disini disajikan *pop up* dengan teknik *automatic pull strips*. Visualisasi dapat dilihat pada gambar 24.



Gambar 24 Visualisasi halaman 12

Ruangan terakhir pada buku ini adalah Ruang perenungan. Sebagai akhir dari halaman buku, diberikan beberapa pertanyaan untuk menggugah rasa nasionalisme target pembaca setelah membaca dan mengamati perjuangan pahlawan di masa lalu. Pada halaman ini juga terdapat *pop up* dengan teknik *parallel fold*. Visualisasi dapat dilihat pada gambar 25.



Gambar 25 Visualisasi halaman 13

Pengujian buku *pop up* Museum Sumpah Pemuda sebagai media informasi dan pembelajaran ini menggunakan metode campuran (*mixed method*). Pengujian pertama dilakukan kepada pihak Museum Sumpah Pemuda, yakni melakukan wawancara dengan Ibu Endang Pristiwaningsih, selaku Koordinator Bidang Edukasi dan Informasi Museum Sumpah Pemuda. Melalui pengujian yang dilakukan, diperoleh informasi jika konten dalam buku *pop up* ini sudah sesuai dengan materi yang ada di Museum Sumpah Pemuda, baik kelengkapan informasi hingga bentuk koleksi patung yang dituangkan kedalam ilustrasi buku. Teks tidak monoton dan bercerita, sehingga anak-anak tidak mudah jenuh. Visual yang ditampilkan juga sangat menarik.

Selanjutnya pengujian juga dilakukan kepada pihak sekolah yaitu guru dan siswa kelas 3 SDS Plus Hang Tuah I dengan metode yang berbeda. Metode kualitatif yakni dengan melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran sekaligus wali kelas 3, yakni Ibu Jumroh, S.Pd. Diperoleh hasil bahwa buku *pop up* tentang Museum Sumpah Pemuda sangat menarik karena visual desainnya kreatif dan materinya dapat menambah pengetahuan bagi anak serta bermanfaat sebagai penambahan materi yang ada di buku cetak. Penyampaian bahasa yang digunakan juga baik, karena mengajak anak untuk membaca dan bercerita.

Selain itu, buku ini juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi karna konten dalam buku sesuai dengan materi yang diajarkan dalam buku paket. Sedangkan metode kuantitatif diterapkan kepada siswa kelas 3 melalui penyebaran kuesioner, dimana data yang diperoleh merupakan hasil jawaban dari 37 responden siswa. Hasil dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Kuesioner 37 siswa (responden)

No	Pertanyaan	Jawaban					Tot. Skor	Nilai Maks	Nilai Min	(%)
		STS	TS	RR	S	SS				
1.	Perlu media tambahan untuk membantu mengingat pelajaran	0	4	0	25	8	148	185	37	80
2.	Buku Pop Up tentang museum cukup membantumu dalam memahami materi lahirnya sumpah pemuda	0	0	1	15	21	168	185	37	91
3.	Gambar dan teks dalam buku membuat tertarik berkunjung ke museum	0	0	2	18	17	163	185	37	88
4.	Info yang diberikan dalam buku ini sudah sesuai dengan bahan ajaran Pkn di sekolah	1	0	0	20	16	161	185	37	87
5.	Kamu menyukai sifat dari tokoh Putra dan Putri	0	0	0	17	20	168	185	37	90
6.	Kamu mampu menyebutkan urutan peristiwa lahirnya sumpah pemuda dengan baik setelah membaca buku	0	2	4	25	6	146	185	37	79
7.	Kamu mampu menyebutkan tokoh penting dan organisasi pemuda dengan baik setelah membaca buku	0	6	2	25	4	138	185	37	75
8.	Mampu menyebutkan tanggal penting dengan baik setelah melihat buku	1	2	0	25	9	150	185	37	75
9.	Kamu merasa antusias mempelajari materi dengan menggunakan buku pop up	2	1	0	16	18	158	185	37	81
10.	Informasi di luar materi sumpah pemuda dapat diterima dengan baik	1	0	0	24	12	157	185	37	85
11.	Gambar (pop up) yang timbul cukup menarik dan tidak membosankan	0	1	2	12	22	166	185	37	90
12.	Kamu mampu memetik nilai-nilai luhur dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari	0	1	4	19	13	155	185	37	84

Berdasarkan hasil pengujian melalui kusioner dibagikan kepada 37 responden, menggunakan perhitungan likert dan mendapat hasil apabila kemampuan siswa dalam menyebutkan kembali urutan peristiwa, tanggal-tanggal dan tokoh sudah cukup baik, dilihat dari persentase sebanyak 75%. Sedangkan untuk keseluruhan poin positif buku sudah mampu menjadi alternatif media yang dengan mudah dipahami siswa karena media menarik dan kreatif. Hal ini dapat disimpulkan melalui persentase keseluruhan diatas 80%. Sehingga media ini diperlukan untuk mengatasi permasalahan siswa.

Penerapan media dilakukan pihak Museum Sumpah Pemuda sebagai media informasi ketika mengadakan kunjungan ke sekolah-sekolah. Media juga telah diarsipkan dalam perpustakaan Museum Sumpah Pemuda sebagai koleksi yang dapat digunakan pengunjung saat berwisata. Sedangkan pihak sekolah juga menerapkan media tersebut sebagai media pembelajaran siswa SDS Plus Hang Tuah I sebagai menunjang materi yang ada di buku cetak.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu perancangan media informasi dan pembelajaran menggunakan buku *pop up* telah berhasil meningkatkan pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi mengenai lahirnya sumpah pemuda karena penyampaian materi yang ringkas, ringan dan memiliki konsep alur cerita yang menarik. Konteks materi yang disampaikan juga sudah sesuai dengan kurikulum yang sedang berjalan. Selain itu, buku ini memberi dampak tidak langsung pada peningkatan minat siswa untuk berkunjung ke Museum Sumpah Pemuda. Museum Sumpah Pemuda juga berhasil mewujudkan visinya sebagai agen yang kreatif dan inovatif dalam melestarikan dan mengkomunikasikan nilai-nilai sumpah pemuda untuk kepentingan pembinaan generasi muda.

6. Daftar Pustaka

- [1]-----, 2014. *Pentingnya Museum*.
Museumsumpahpemuda.com/?s=Pentingnya+museum (diakses tanggal 23 Juli).
- [2]-----, 2014. *Visi dan Misi*. museumsumpahpemuda.com/?s=Visi+dan+misi (diakses tanggal 23 Juli).
- [3]-----, 2016. *Berkunjung ke Museum, Cara Mudah Belajar Sejarah*.
<http://harianhaluan.com/news/detail/48846/berkunjung-ke-museum-cara-mudah-belajar-sejarah> (diakses tanggal 30 Juli)
- [4] Tabrani, Primadi. 2014. *Proses Kreasi- Gambar Anak- Proses Belajar*.
Jakarta: Erlangga.
- [5] Dewantari, Alit Ayu. 2014. *Sekilas tentang pop up, Lift the Flap, dan Movable Book*. <http://dgi-indonesia.com/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book/> (diakses tanggal 1 Agustus).
- [6] -----, 2015. *Pemuda dan Nasionalisme*. <http://riaupos.co/4144-opini-pemuda-dan-nasionalisme.html#.WCwldrJ950w> (diakses tanggal 26 Juli)
- [7] Fitriati, Rofiatun Indah, et al. 2015. *Menumbuhkan Karakter Cinta Budaya*

Daerah pada Anak dengan Buku Cerita Rayat Pop Up Berbahasa Jawa.(hal 1)

- [8]Erlang T.P, Yuandhika. 2014. *Perancangan Rebranding Museum Sumpah Pemuda*, Skripsi, Universitas Maranatha, Jakarta
- [9]Dzuanda, B.2009. *Perancangan Buku Cerita Anak Pop Up Tokoh-Tokoh Wayang Berseri, Seri "Gatotkaca"*, Skripsi, Institut Teknologi Sepuluh November, Surabaya
- [10]Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta:Penerbit ANDI.
- [11]Rahman, Momon Abdul, dkk. 2015. *Buku Panduan Museum Sumpah Pemuda*. Jakarta: Museum Sumpah Pemuda.
- [12]Sobur, Alex. 2006. *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisa Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [13]Susilana,Rudi dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- [14]Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2015. *Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemendikbud.
- [15]Sarwono, Jonathan &Hary Lubis. 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi
- [16]Marzuki, Saleh. 2010. *Pendidikan Nonformal*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [17]-----, 2011. *Pengertian dan Definisi Brainstorming*.
<http://www.perkuliahan.com/pengertian-dan-definisi-brainstorming/>
(Diakses tanggal 20 Oktober)
- [18]Muktiono, Joko D. 2003. *Aku Cinta Buku: Menumbuhkan Minat Baca pada Anak*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [19]Brimingham, Duncan. 2010. *Pop Up Design & Paper Mechanics: How to Folding Paper Sculpture*. GMC Distribution
- [20]Saputra, Rizky Adi. 2015. *Apa Pengertian Mock Up?*.
<http://www.primecybr.com/2015/11/apa-pengertian-mockup.html>.
(Diakses tanggal 30 Oktober)